www.escala.com.br

PRESIDENTE: Hercilio de Lourenzi
VICE-PRESIDENTE: Mário Florêncio Cuesta
DIRETORA FINANCEIRA: Zenaide A. C. Crepaldi
DIRETOR EDITORIAL: Ruy Pereira
ASSESSOR ESPECIAL DA DIRETORIA
Paulo Afonso de Oliveira

CURSO COMPLETO DE DESENHO

Editora Escala
Av. Profª Ida Kolb, 551 – Casa Verde
CEP 02518-000 – São Paulo/SP
Tel.: (11) 3855-2100
Fax: (11) 3855-2131
Caixa Postal: 16.381 – CEP 02599-970 – São Paulo/SP

GERENTE EDITORIAL: Sandro Aloisio

SUPERVISÃO EDITORIAL: Maria Nazaré Baracho
COORDENADORAS DE PRODUÇÃO Editorial:Adriana Ferreira da Silva e Fernanda Ferreira Alves

PUBLICIDADE
(publicidade@escala.com.br)
Paulo Afonso de Oliveira, Luiz Umberto Bertioli, Márcio Cremonezzi, Ritha Correa, Roberto Rossano e Wilson Guizzini

REPRESENTANTES DE PUBLICIDADE
BAHIA: Carlos Augusto Chetto, canalccr@terra.com.br (71) 358-7010
PORTO ALEGRE: Rogério Cucchi, rogeriocucchi@terra.com.br – (51) 3268-0374
CURITIBA: Helenara Rocha, helenara@grpmidia.com.br (41) 3023-8238

COMUNICAÇÃO
Marco Barone

VENDAS DIRETAS
Gerente: Anne Vilar

ATENDIMENTO AO LEITOR
GERENTE: Alessandra Campos

CENTRAL DE ATENDIMENTO AO LEITOR
BRASIL: (11) 3855-1000
(atendimento@escala.com.br)
NÚMEROS AVULSOS E ESPECIAIS
(numerosavulsos@escala.com.br)

Numero 02, ISBN 85-7556-662-8 – Distribuição com exclusividade para todo o BRASIL, Fernando Chinaglia Distribuidora S.A. Rua Teodoro da Silva, 907 (21) 3879-7766. Números anteriores podem ser solicitados ao seu jornaleiro ou na central de atendimento ao leitor (11) 3855-1000 ou pelo site www.escala.com.br ao preço do número anterior, acrescido dos custos de postagem.

Disk Banca: Sr. jornaleiro, a Distribuidora Fernando Chinaglia atenderá os pedidos dos números anteriores da Editora Escala enquanto houver estoque.

Filiada à

ANER
www.aner.org.br

PROJETO E REALIZAÇÃO

Diretores: Carlos Mann, Franco de Rosa
Chefe de Redação: René Ferri
Assistente de Redação: Mônica Ferreira
Editor: Franco de Rosa
Redação: Franco de Rosa e Mozart Couto
Desenhos: Mozart Couto
Projeto Gráfico: Usina de Artes
Diagramação: Ed Peixoto
Digitalização de Imagens: Evandro Toquette (Supervisão), Marcia Omori, Marcio Aoki, Adriana Cheganças

VISITE NOSSO SITE:
www.operagraphica.com.br

APRESENTAÇÃO

Mozart Couto é um artista gráfico tão importante que dispensa apresentações — na arte seqüencial (quadrinhos), por exemplo, seu nome adquiriu um *status* comparável ao dos grandes mestres internacionais. Publicar um Curso Completo de Desenho e ter um artista do nível de Mozart Couto como professor é um grande privilégio, que temos a satisfação de dividir com vocês, leitores.

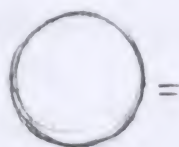
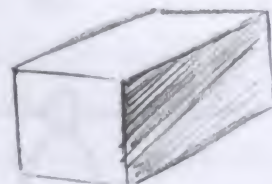
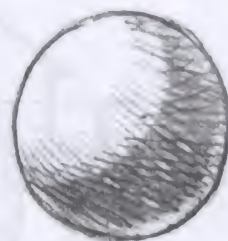
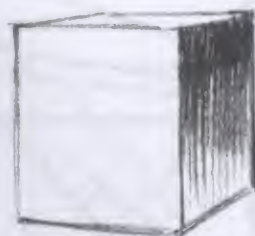
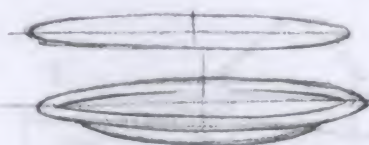
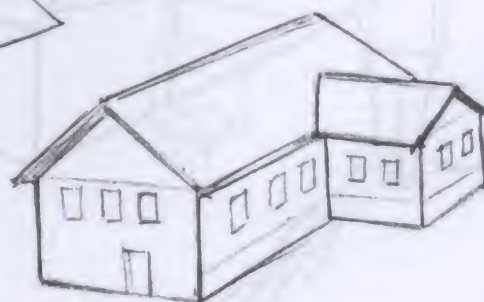
No primeiro volume deste curso o tema foi Natureza Morta, quanto ao próximo, Mozart ensinará como desenhar Casarios e Retratos — ao todo, o Curso Completo de Desenho de Mozart Couto é formado de seis volumes; uma vez completo, nossos leitores possuirão uma obra didática de alto nível, fundamental para quem deseja realmente dominar a arte de desenhar.

Agora, desfrutem deste volume 2, aprendam como desenhar Paisagens e completem o Caderno de Exercícios nas páginas centrais.

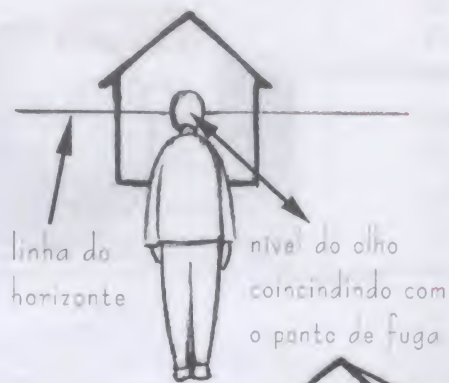
Até o próximo número, pratiquem muito e aprimorem os ensinamentos adquiridos.

Os Editores

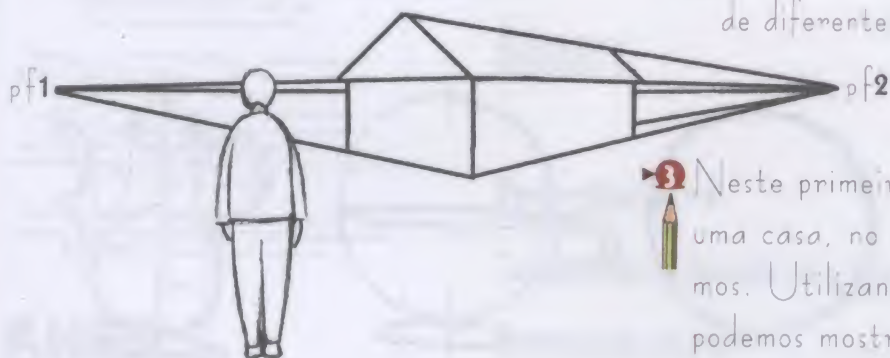
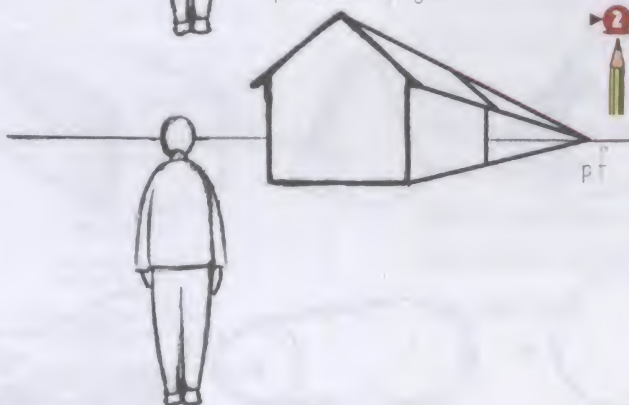
ÍNDICE

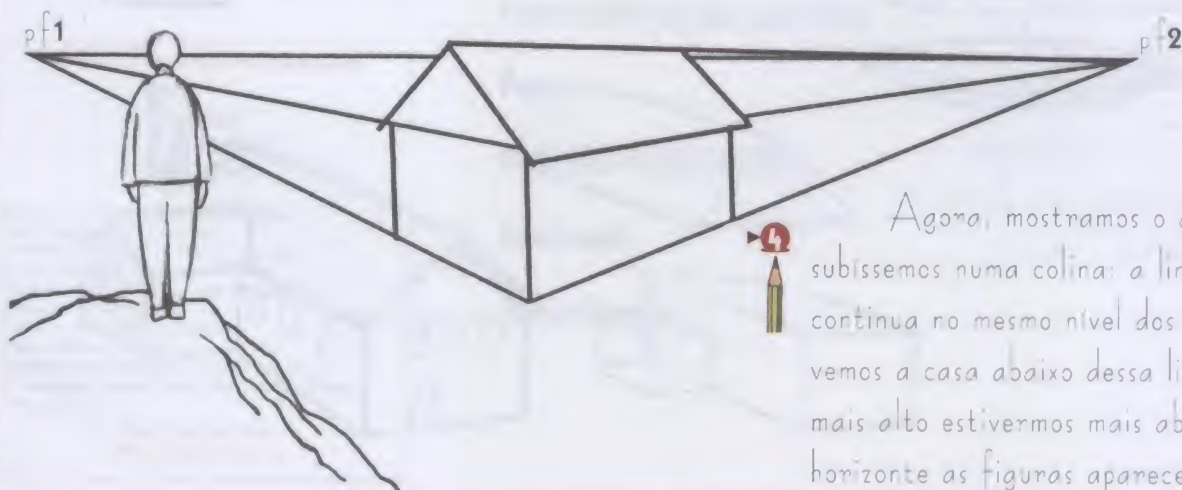
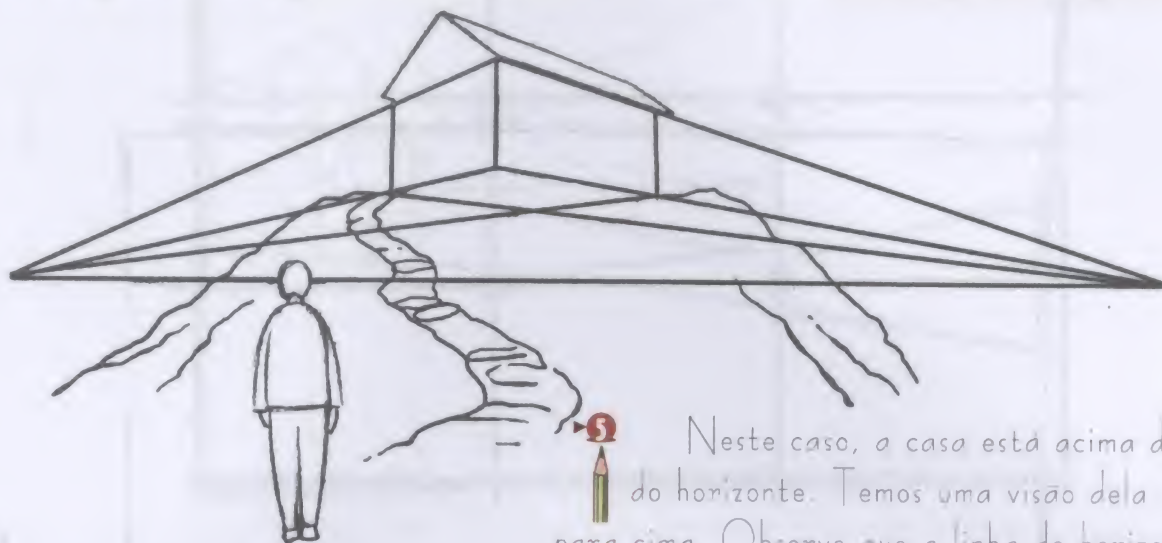
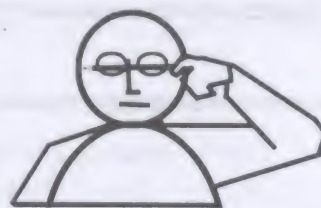
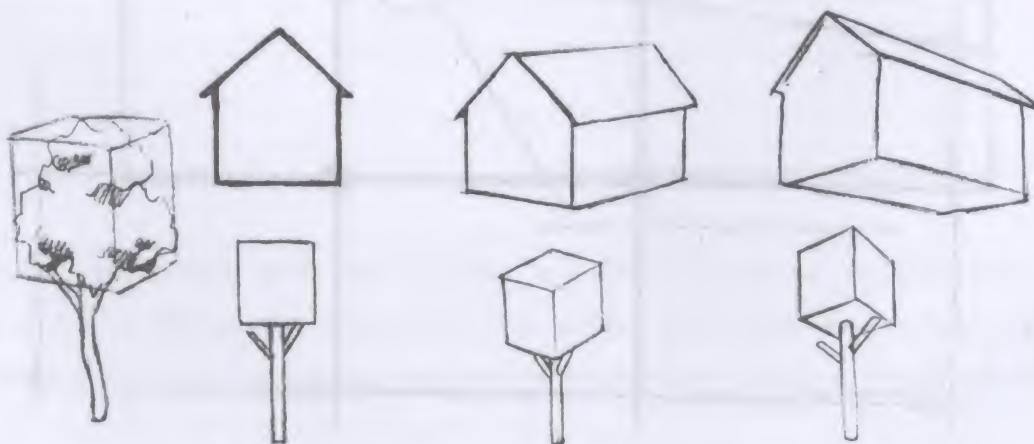
Antes de começarmos é bom lembrar sempre que tudo se resume no domínio do desenho de três formas: o cilindro, o cubo e a esfera. Além destes, a pirâmide, o cone e o paralelepípedo podem nos ajudar muito. A partir daí, com bons conhecimentos de pespectiva, estamos aptos a desenhar qualquer coisa. Utilizando essas formas citadas como base, podemos também modificá-las para conseguirmos maior precisão nesses esboços. Por exemplo: um círculo pode ser transformado numa oval achatada com a qual podemos esboçar uma xícara, ou um prato; e um cubo, num paralelepípedo, de onde se obtém a estrutura do desenho de uma casa etc. É importante observar as formas das coisas que vemos e tentar descobrir como esquematizá-las através das formas geométricas citadas e depois começar a desenhar. Os detalhes sempre vêm por último, depois da forma e do volume.

Oval achatada — base para o desenho de um prato.

1 Para representar o espaço tridimensional e as figuras que aparecem nele, precisamos utilizar as regras da perspectiva. Abordando rapidamente esse tema, que é complexo e deve ser estudado em separado, comecemos pela linha do horizonte que é uma linha imaginária situada distante, mas ao nível dos seus olhos (desde que você esteja com cabeça imóvel, olhando para a frente). Sempre a linha do horizonte coincidirá com o nível dos olhos.

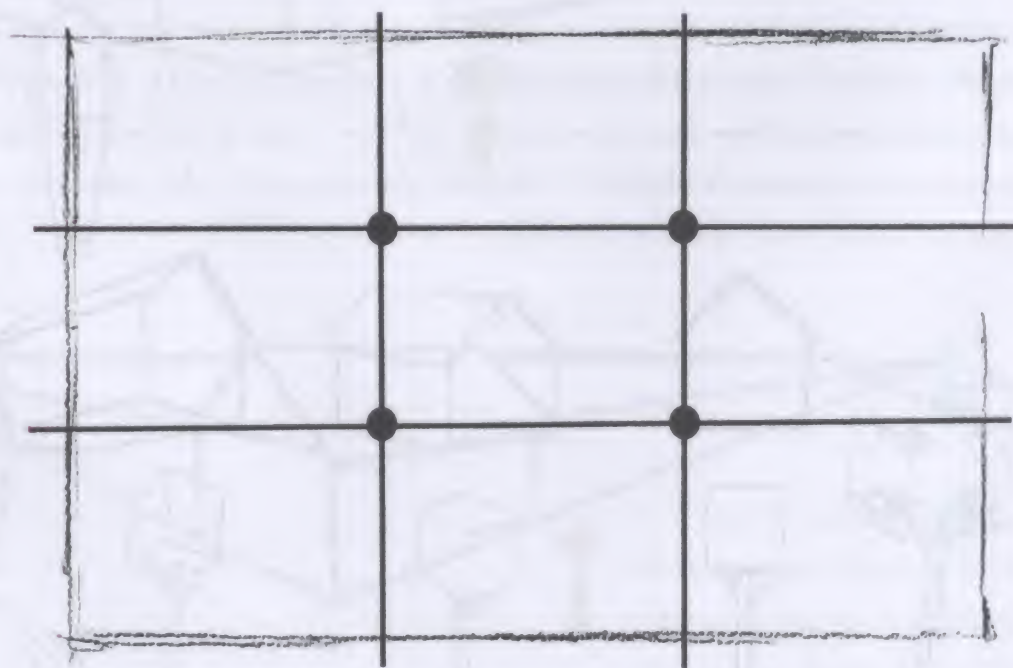
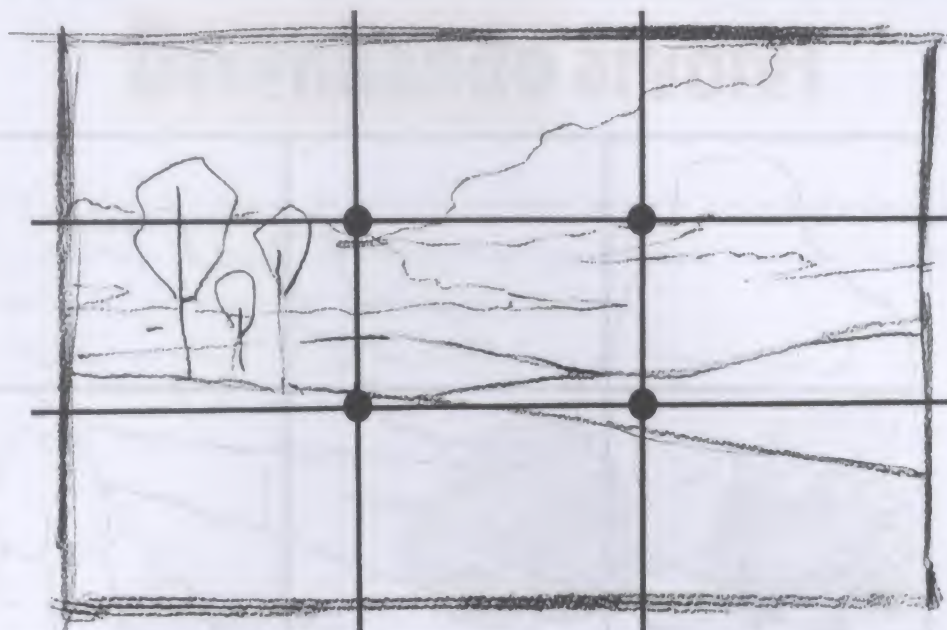
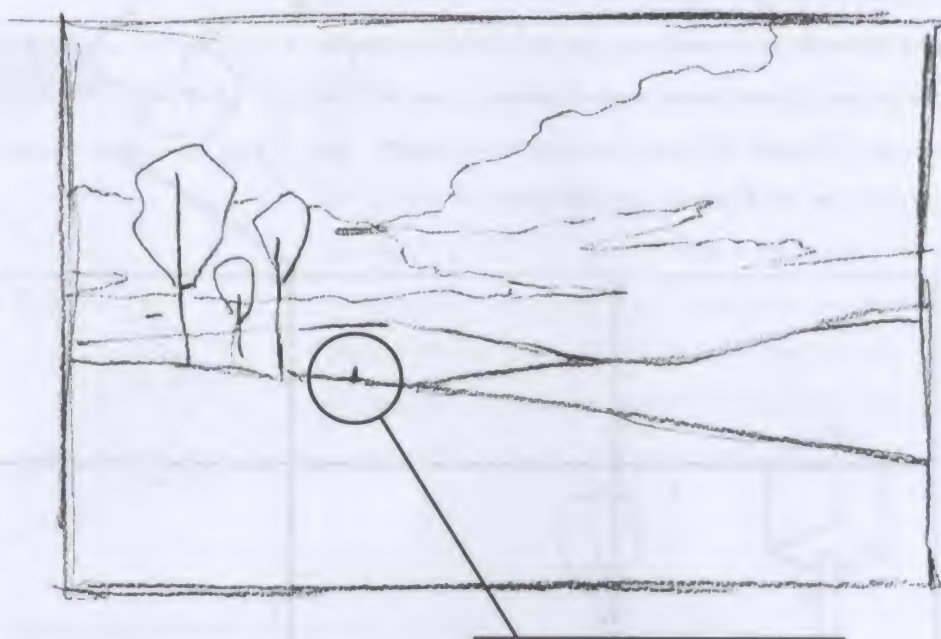
linha do horizonte

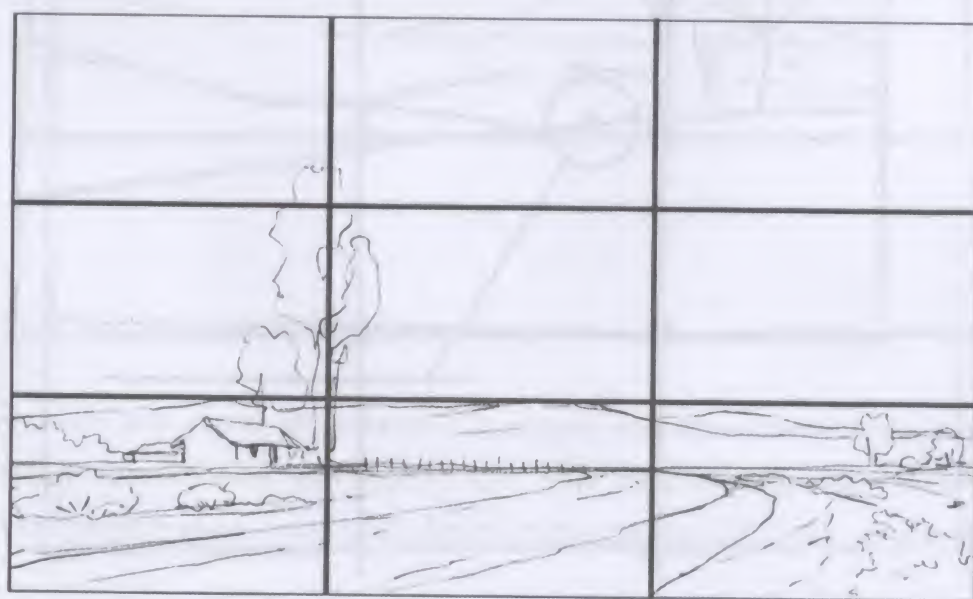
nível do olho coincidindo com o ponto de fuga

2 Já as figuras que você verá, poderão estar em diferentes posições e relações com a linha do horizonte. Utilizamos "pontos de fuga" para que possamos desenhar essas figuras corretamente no espaço pictórico, ou seja, o nosso desenho. Podemo utilizar a perspectiva com um ponto de fuga, com dois e até três, como vemos nesta página e na seguinte. Observe também que veremos as figuras de diferentes modos, se nos movimentarmos.

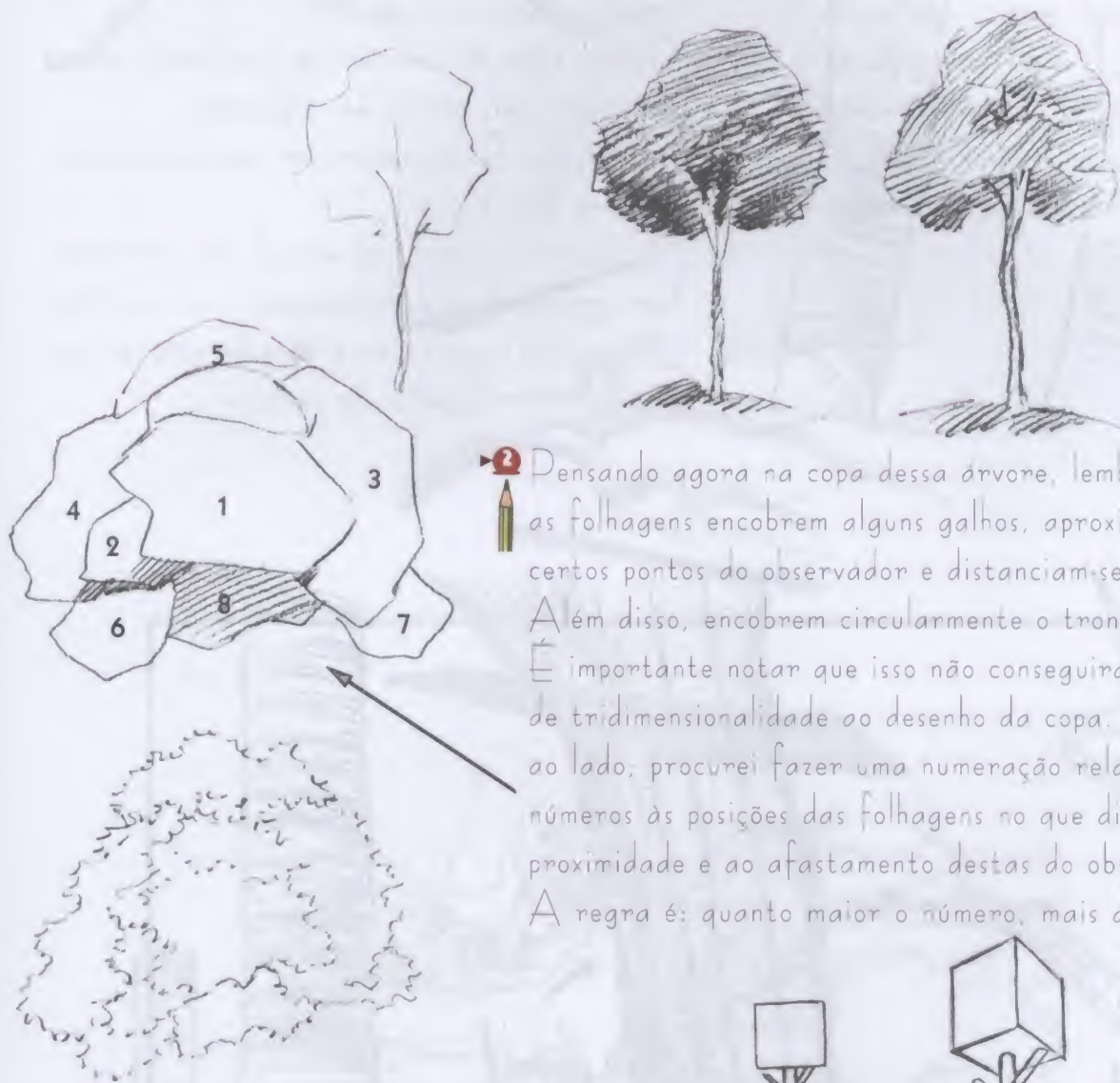
pf

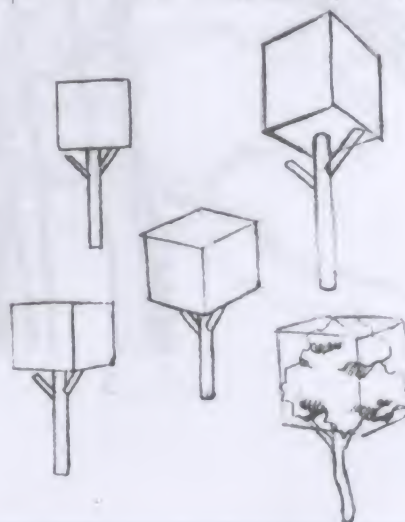
pf1 pf2

3 Neste primeiro caso, vemos a figura, uma casa, no mesmo nível em que estamos. Utilizando aqui dois pontos de fuga, podemos mostrar duas faces da casa...

pf1 pf2

4 Agora, mostramos o que aconteceria s subíssemos numa colina: a linha do horizonte continua no mesmo nível dos nossos olhos, mas vemos a casa abaixo dessa linha. E quanto mais alto estivermos mais abaixo da linha do horizonte as figuras aparecerão.

Neste caso, a casa está acima da linha do horizonte. Temos uma visão dela de baixo para cima. Observe que a linha do horizonte sempre coincide com o nível dos olhos do observador. Para que você não tenha dúvidas sobre como determinar essa linha imaginária e utilizá-la, coloque diante dos olhos um lápis na posição horizontal e a encontrará olhando para frente.

Existem outras maneiras de utilizar as muitas regras de perspectiva. Espero que você adquira obras especializadas no assunto, estude e pratique bastante. Faça esboços simplificados dos temas que escolher desenhar e tente utilizar o que aprendeu até agora. A partir deste ponto, passaremos a abordar o desenho da paisagem e dos elementos da natureza.

Composição no desenho de paisagem

1. Eu começo desenhando um retângulo que será meu "plano pictórico", ou seja, o "lugar" onde vou fazer o desenho. Neste caso, a paisagem será desenhada de imaginação. Logo a seguir, utilizarei a chamada "regra dos terços" para conseguir uma composição harmoniosa no desenho...

2. Para isso, dividirei o retângulo em nove partes iguais, e procurarei colocar nos pontos de intersecção das linhas divisórias, coisas importantes.

3 Com traços bem simplificados, realizo o esboço. Tudo bem linear, sem nenhum sombreamento, a princípio. Posso numerar os pontos de cima para baixo e da esquerda para a direita. Seria interessante colocar alguma coisa importante nos pontos "2" e "3". No ponto "2", penso que ficaria bom a luz do sol, de fim de tarde, sendo encoberto pela nuvem da direita e, abaixo, no ponto "3", a silhueta de uma pessoa olhando o cenário.

4 Observe que mesmo sendo bem pequeno, o desenho da pessoa que olha para as montanhas chama a atenção de quem olha. Isso porque está colocado num ponto estratégico de composição, que faz realçar naturalmente qualquer imagem desenhada ali.

Uma outra forma de conseguir uma boa composição é definir se o céu terá a prioridade no desenho, como na imagem abaixo, ou as figuras (árvores, montanhas, estradas etc.) como na imagem acima. Isso seria o mesmo que dizer se o céu ocuparia dois terços da imagem, ou se as figuras ocupariam.

Desenhando árvores

Começando com o desenho de árvores, o ideal é fazer um esboço bem rápido e simplificado, pensando na forma do tronco e no tipo de copa, além das outras características da árvore tais como tipo de folhagens etc.
Observar do natural é um dos melhores meios de aprendizado.

Pensando agora na copa dessa árvore, lembre-se de que as folhagens encobrem alguns galhos, aproximam-se em certos pontos do observador e distanciam-se em outros. Além disso, encobrem circularmente o tronco e os galhos. É importante notar que isso não conseguirá dar a idéia de tridimensionalidade ao desenho da copa. No desenho ao lado, procurei fazer uma numeração relacionando esses números às posições das folhagens no que diz respeito à proximidade e ao afastamento destas do observador.
A regra é: quanto maior o número, mais distante.

Aqui, temos um exemplo de como utilizar as formas geométricas simples nos esboços dos desenhos de árvores e também da utilização dessas formas em diversos tipos de perspectiva. Treine bem isso até sentir-se capaz de fazê-las sem precisar muito utilizar esses esquemas

Os troncos das árvores variam muito, por isso é bom estudar com calma o tipo de árvore que está desenhando. Normalmente, troncos arredondados devem ser esboçados a partir de ovais — como na fig. 1, 2 e 3 — tanto nos troncos, como nos galhos.

Outros tipos de troncos são circulares, com a superfície mais achatada, e grandes rachaduras. Esses podem ser esquematizados como na fig. 3.

Na figura 4, temos um exemplo de um tronco bem arredondado (um coqueiro), com a utilização de ovais, que serão a base do esboço, sombreado e dos detalhes da textura.

fig. 1

fig. 2

fig. 3

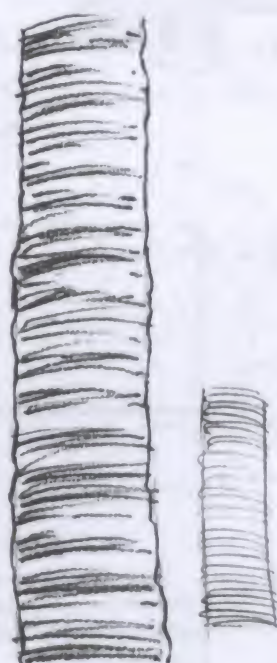



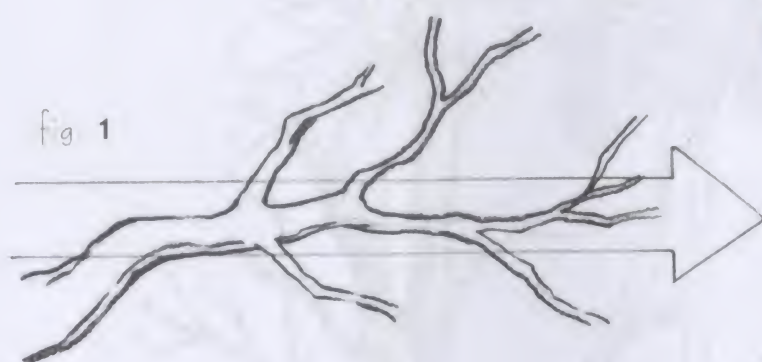
fig. 4

Quando for desenhar um tronco, ou galhos de árvores, cuidado para que não sigam uma linha reta, como na fig. 1. Utilizando setas negras e brancas, procurei mostrar nas fig. 2 e 3, como devem ser traçados os galhos para que dêem a idéia de que estão posicionados em várias direções. Procure fazer o mesmo com seus desenhos e conseguirá um aspecto bem mais natural no seu trabalho.

fig. 1

fig. 2

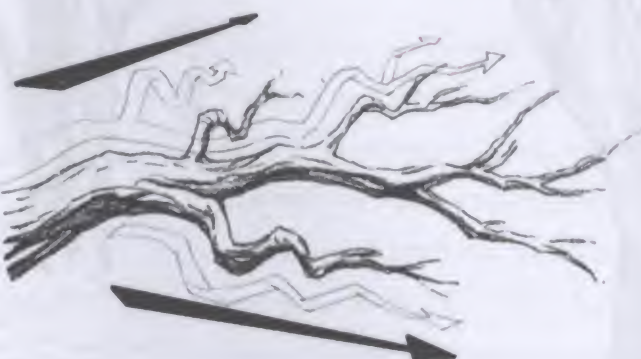
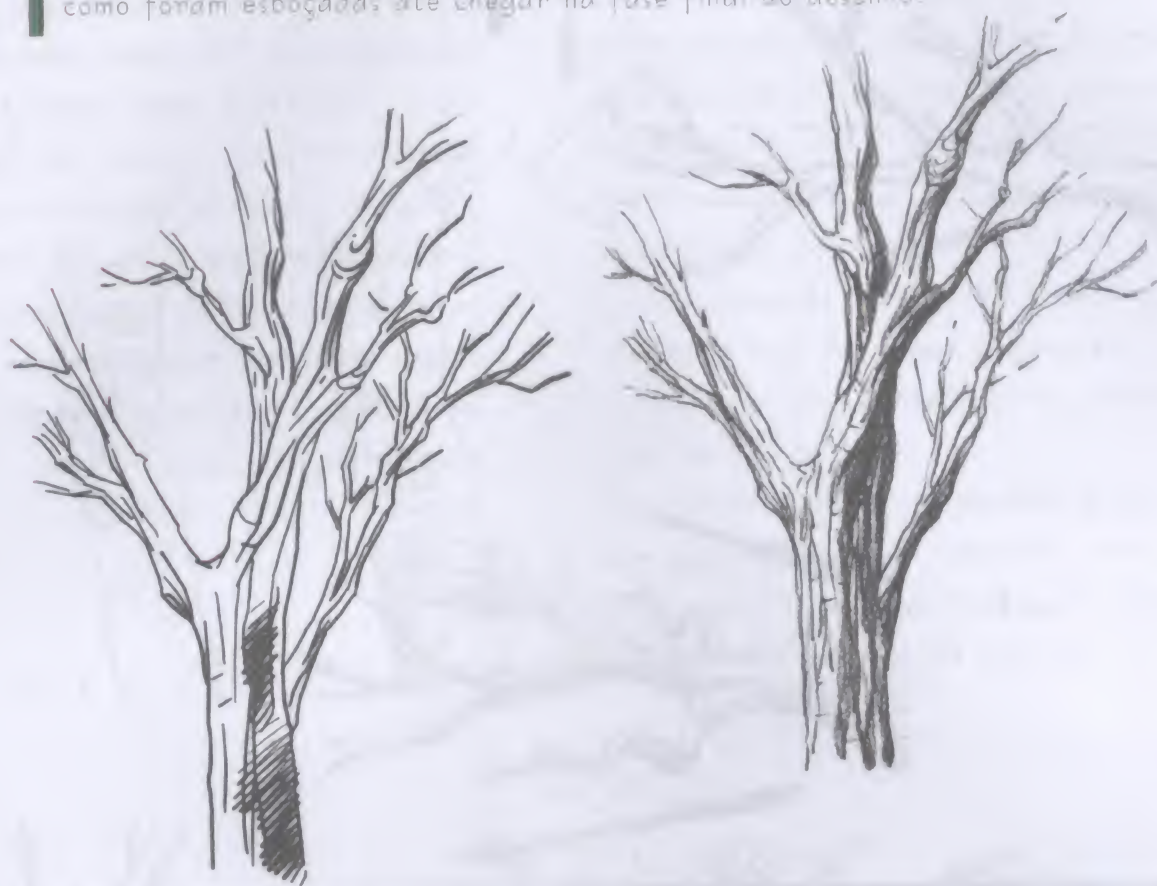
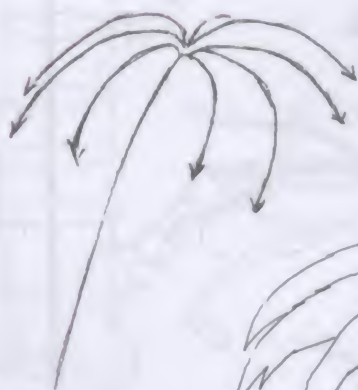
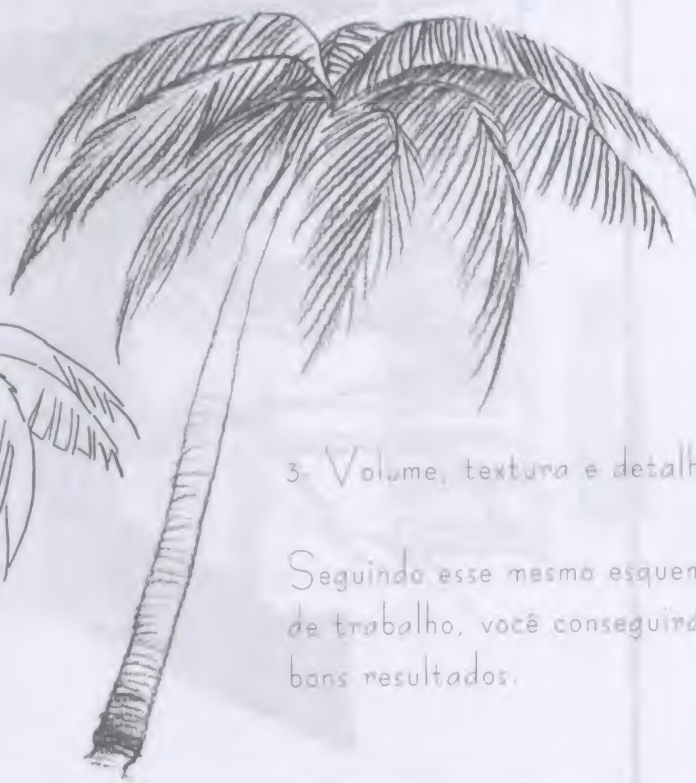
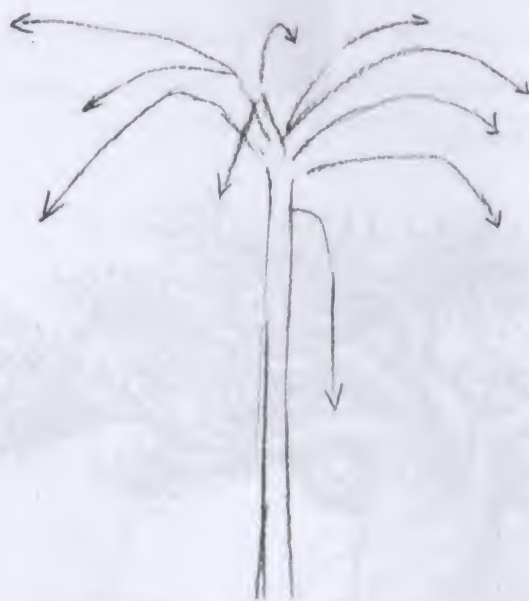
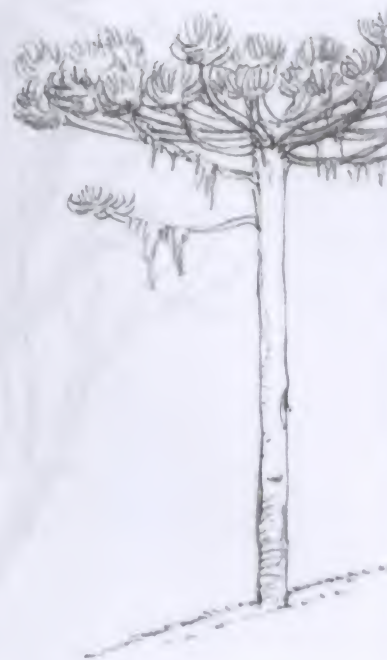
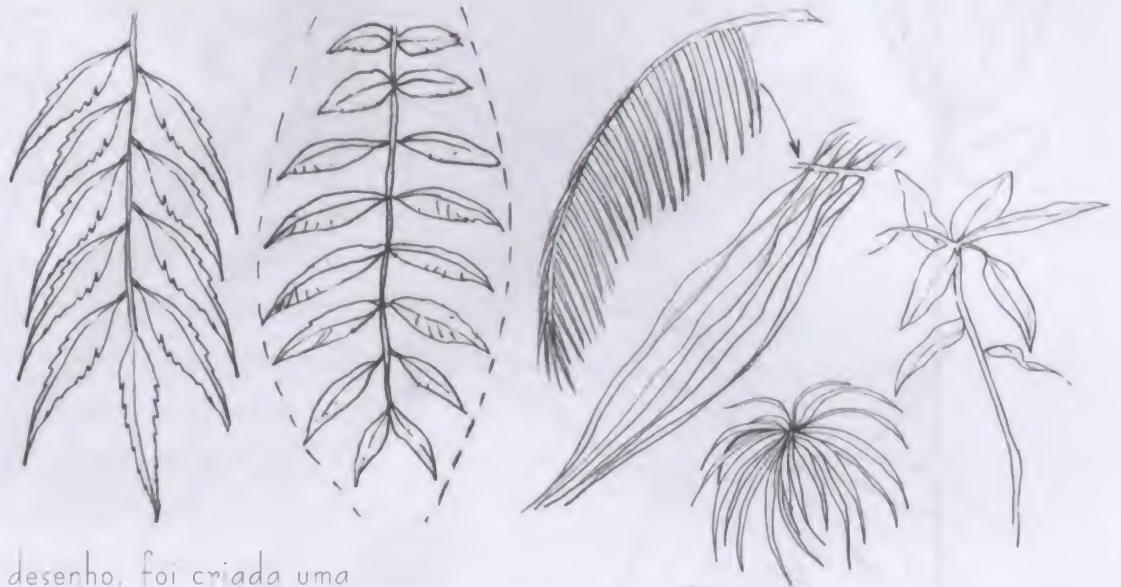
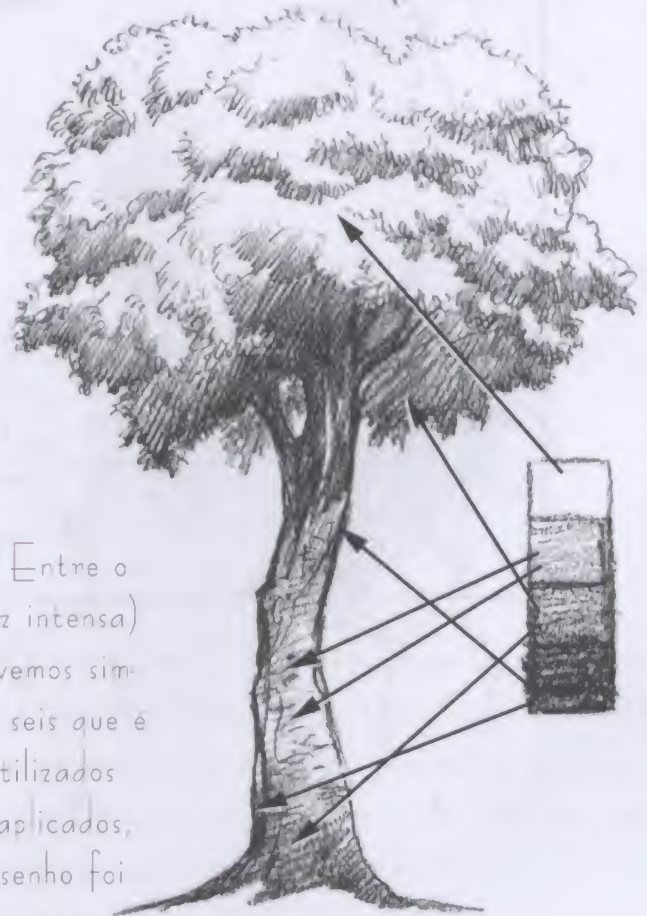
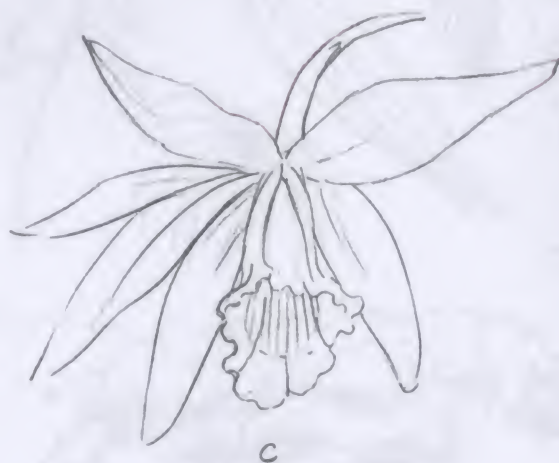
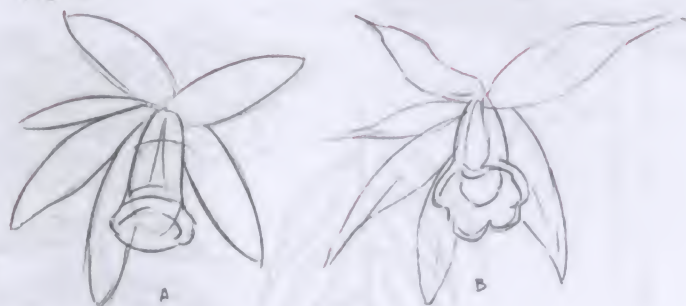
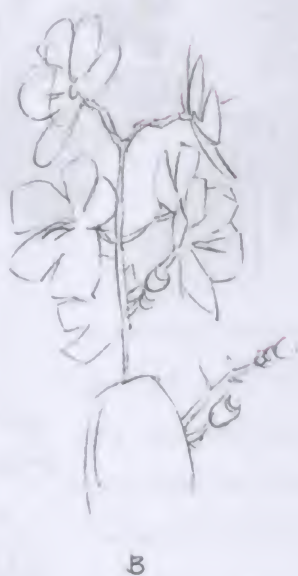
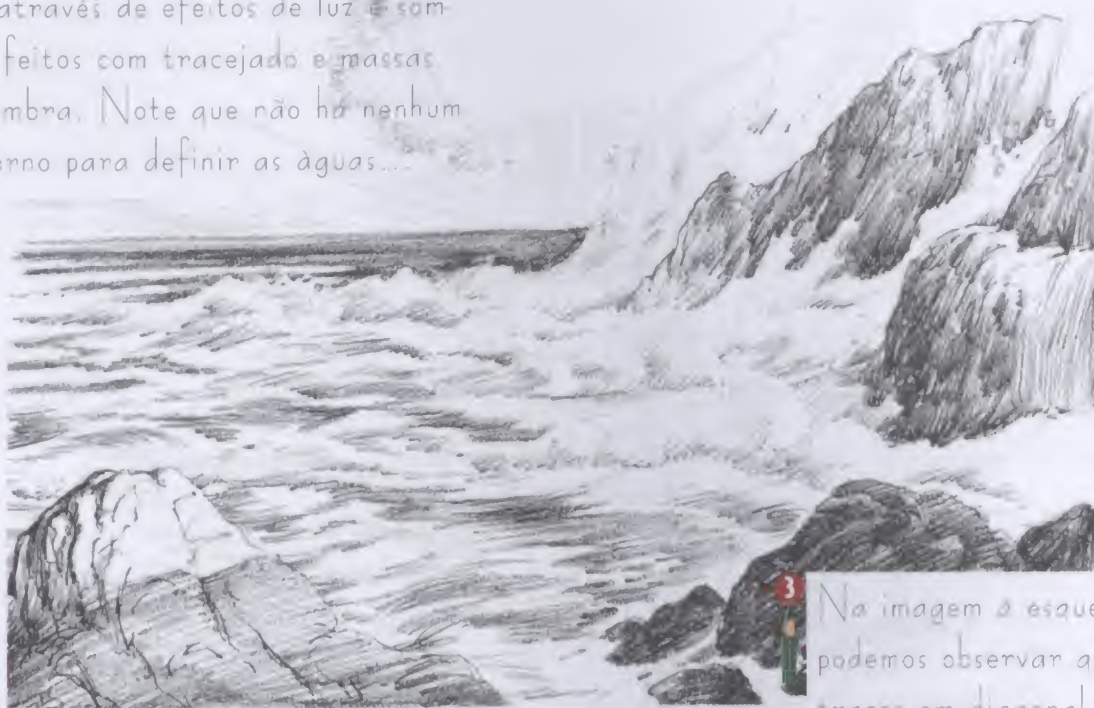
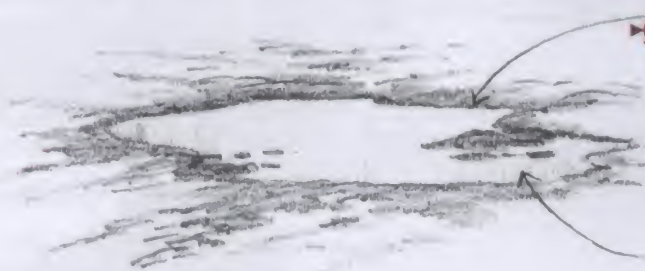
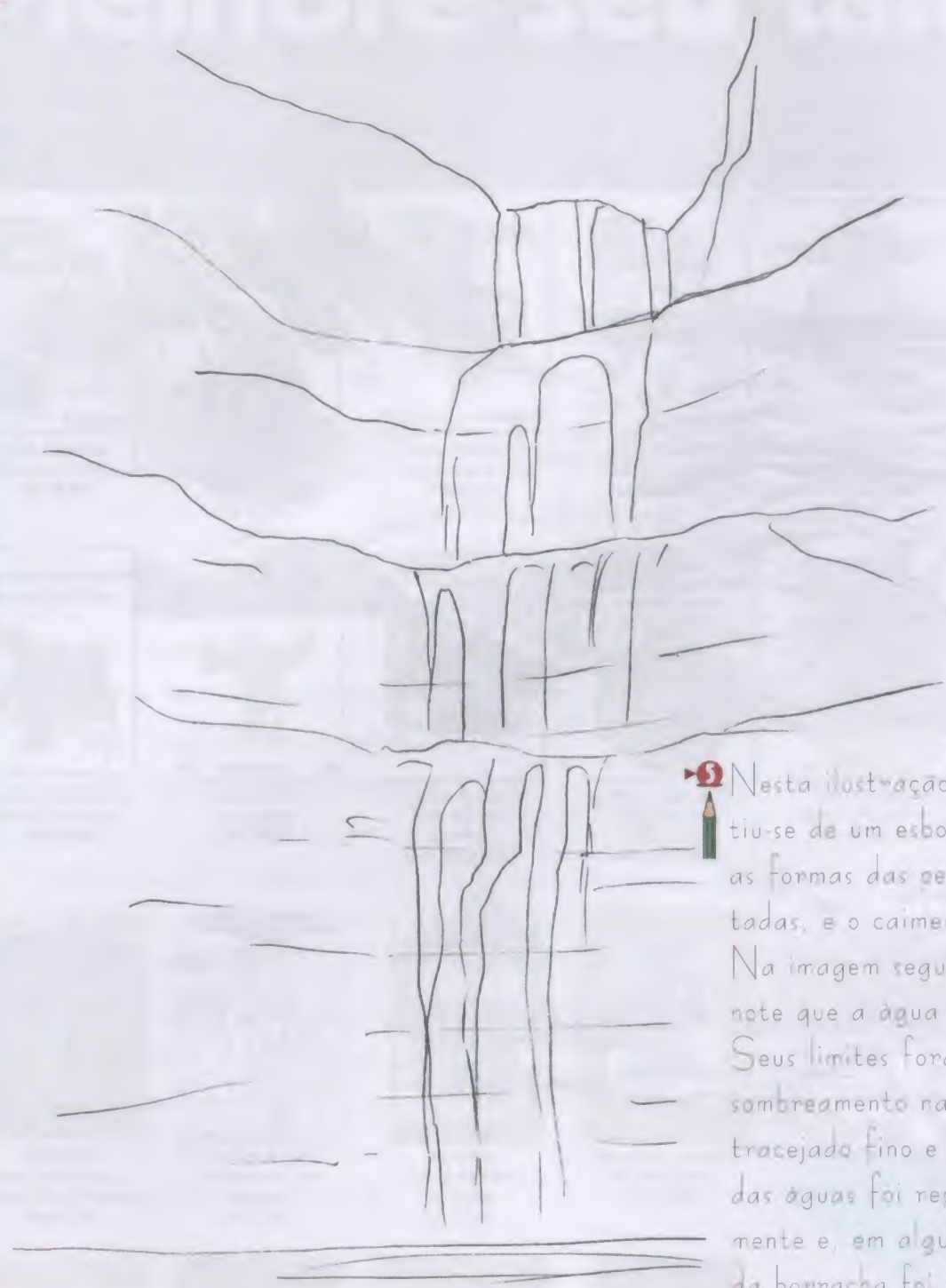
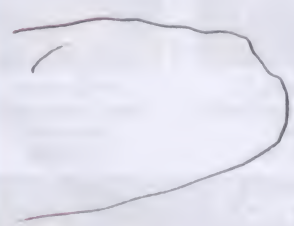



fig. 3

Nestas páginas temos alguns tipos de árvores e o modo
como foram esboçadas até chegar na fase final do desenho.
1- Linhas básicas
2- Delimitação
das formas
3- Volume, textura e detalhes
Seguindo esse mesmo esquema
de trabalho, você conseguirá
bons resultados.

Nesta página podemos ver, através desses exemplos, como se constrói gradualmente o desenho de uma árvore. Primeiro, traçamos sua forma básica, dando atenção às suas proporções; em seguida, decidimos o que deverá ser finalizado e retiramos detalhes desnecessários; por fim, fazemos o acabamento com lápis, ou outro material, definindo todas as características da árvore.

8 É imprescindível que você estude e conheça as diferentes formas de folhagens dos vegetais para desenhá-las corretamente. Nesta página, apresentamos alguns exemplos do quanto podem se diferenciar e de como é preciso ater-se às pequenas diferenças entre elas.

9 Neste outro desenho, foi criada uma escala de tons — do preto ao branco — para ser usada no sombreamento. É muito importante, quando se trabalha com massas de sombras e tons intermediários, a utilização de uma escala tonal. Com ela, podemos representar os diversos tons de cinza resultantes de um desenho em preto e branco que não seja de "alto-contraste".

10 Tom é uma medida de claro e escuro. Entre o preto (sombra intensa) e o branco (luz intensa) existe uma infinidade de tons, mas devemos simplificá-los, e trabalhar com quatro ou seis que é o ideal. No exemplo ao lado, foram utilizados apenas quatro. Observe onde foram aplicados, seguindo a indicação das setas. O desenho foi realizado com um lápis 5B, de ponta grossa.

Construindo imagens de flores

Observe como foram utilizadas ovais no esboço para, a partir daí, elaborar, gradualmente a forma e o detalhes nas figs. 1 e 2. Na fig. 3, é importante notar como as flores estão dispostas de forma variada, e, no esboço, você deve se basear nisso e no conhecimento da perspectiva para que seu desenho seja fiel e represente a variedade constante na natureza.

Águas

Fluidez, transparência, reflexos..., sim, sem dúvida é difícil representar graficamente as águas. Mas nada que a observação atenta e a técnica não resolvam. No desenho acima, o branco do papel é utilizado para representar as águas e somente as pedras foram detalhadas em certos pontos e sugeridos em outros. Todo o desenho foi trabalhado com traços paralelos em diagonal criando, assim, a idéia de movimento.

Aqui, temos uma representação do mar através de efeitos de luz e sombras feitos com tracejado e massas de sombra. Note que não há nenhum contorno para definir as águas...

Na imagem à esquerda, podemos observar que os traços em diagonal, que representam a chuva, seguem a mesma direção do sombreado das nuvens e da mata atrás da oca, criando, assim, um efeito de certa indefinição nessa parte da imagem. Esse recurso dá a impressão de que a água que cai, diminui a visibilidade nos planos mais distantes da paisagem.

Já neste desenho de uma poça d'água, duas coisas são importantes: a sombra da terra próxima da água e o sombreado com traços verticais que representam o brilho e os reflexos da luz na água.

Nesta ilustração, como sempre, partiu-se de um esboço simplificado onde as formas das pedras foram delimitadas, e o caimento da água definido. Na imagem seguinte, na finalização, note que a água não foi contornada. Seus limites foram definidos pelo sombreamento nas pedras. Com um tracejado fino e suave, o caimento das águas foi representado graficamente e, em alguns pontos, com uso da borracha foi conseguido o efeito de suavidade desejado. Observe também a aplicação da variedade de tons de cinza que tornam o desenho harmonioso e agradável de ser visto.

6 Reflexos na água variam muito. Depende das condições de luz ambiente e da movimentação dessa água. Ao lado, um exemplo de iluminação por trás da pedra e pouca ondulação da água.

7 Nesta imagem, a luz incide diretamente sobre as pedras e os reflexos na água ficam mais nítidos. Abaixo, mais dois exemplos de iluminação e reflexos, sendo que em um, as águas estão calmas e os reflexos, inalterados; no outro, à direita, como as águas têm um certo movimento, o reflexo altera-se um pouco.

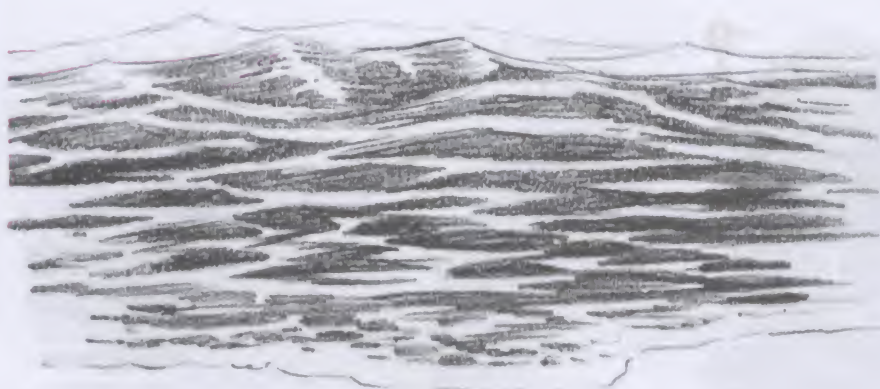
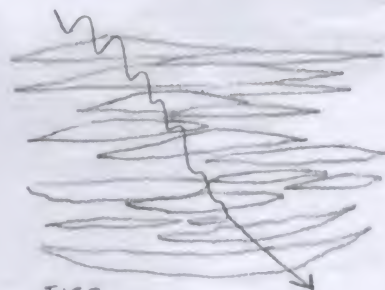
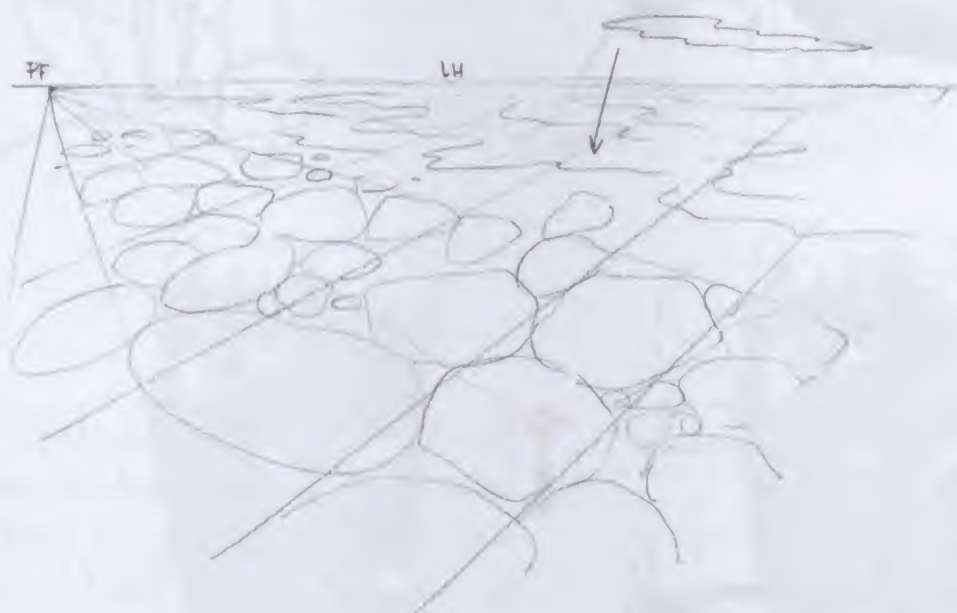
fig. **1**

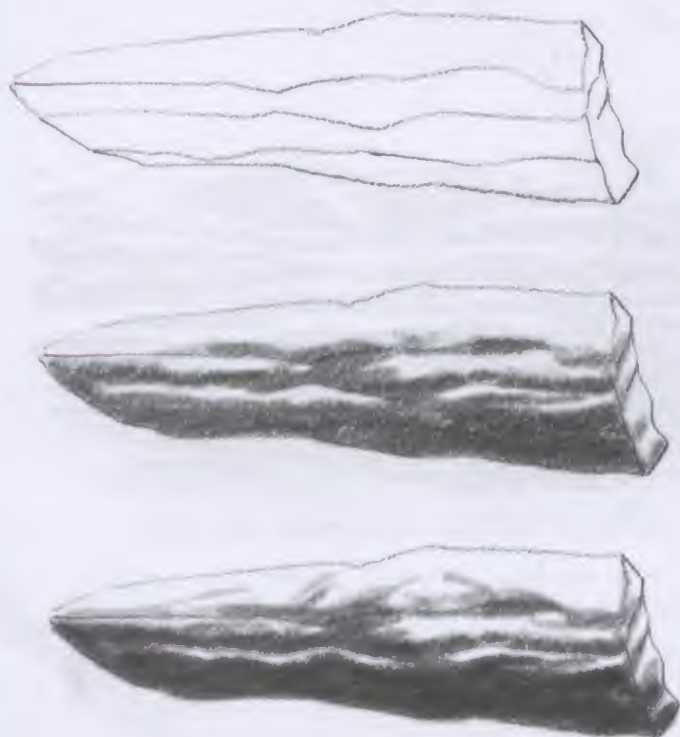
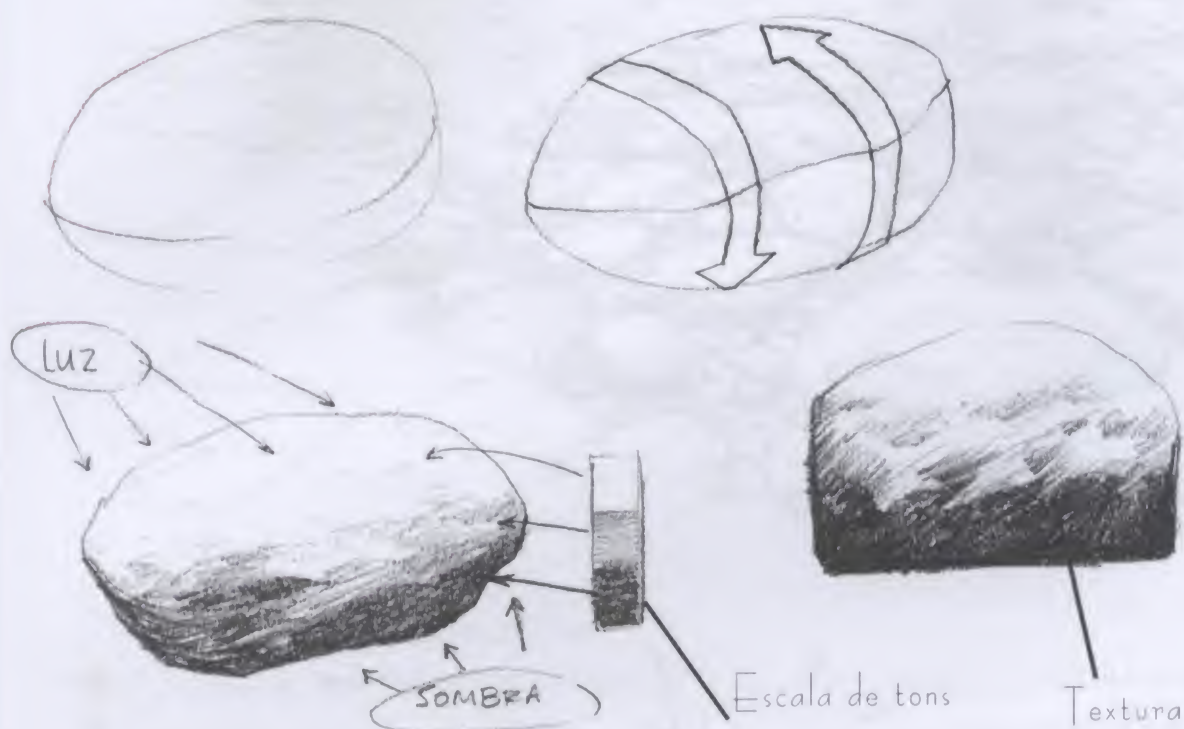
8 Utilizar massas de sombras dá ótimo resultado no desenho das águas. Trabalhar somente com traços, a não ser que seja desenvolvida uma boa técnica para isso, pode não ser muito eficiente. No desenho ao lado, foi utilizado um lápis 6B. Os traços foram seguindo um movimento de vaivém no sentido horizontal acompanhando as ondulações das águas de um riacho. As áreas mais escuras são as que ficam encobertas por folhagens, e as menos escuras as que recebem um pouco mais a claridade do ambiente. As áreas de branco são as que recebem a luz mais diretamente. É muito importante representar todas as tonalidades para que o desenho tenha uma aparência mais real e harmoniosa.

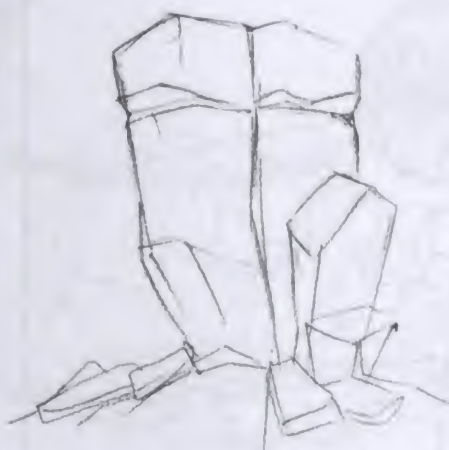
fig. **2**

9 O movimento das águas varia muito e tem um certo "ritmo" que é preciso aprender a perceber e reproduzir no desenho. Na figura 2-C, a utilização de setas e um "mapeamento" das ondulações ajudam nos esboços.

10 Utilizando um esboço bem simples é mostrado aqui, mais uma vez, como a utilização das setas indicando o movimento das águas pode auxiliar na primeira fase do desenho.

11 As ondas do mar um pouco agitado são mais altas ao fundo e vêm diminuindo de intensidade até a praia. Na fig. 1 isso é representado esquematicamente numa visão lateral, e na fig. 2, numa visão mais frontal.

12 O importante é que as formas das ondas não sejam repetitivas. Para se obter resultados mais naturais, é preciso variar "caoticamente" as formas.

13 Nesta página, temos o desenho do mar com ondas que chegam até as pedras numa perspectiva levemente distorcida sugerindo amplitude no cenário. Lembre-se sempre de aplicar as várias técnicas que aprendeu e todos os elementos, tais como composição, perspectiva, escala de tons, luz e sombra, volumes, assim terá um belo e harmonioso desenho de paisagem.

14 Também no desenho de pedras, rochas, montanhas, começamos utilizando formas geométricas simples para definirmos as formas e, em seguida, passamos ao sombreamento que define os volumes e texturas.

15 No desenho ao lado, acompanhamos três fases de definição do desenho de uma pedra, com iluminação do alto à esquerdo. Depois da primeira fase (1), onde a forma foi definida, a luz é aplicada a partir de tons médios (2) e finalmente, as sombras são aplicadas (3). A textura foi conseguida com um lápis de ponta grossa e grafite macio, tipo 4B, num papel de grão fino, colocado sobre uma superfície áspera.

16 Nesta página, temos mais alguns exemplos de construção dos desenhos de pedras, desde os esboços básicos até a finalização com utilização de texturas diversas.

17 Foi utilizada uma barra de grafite puro, bem larga, um papel de grão fino sobre superfície áspera.

18 Ao desenhar montanhas, utilize as mesmas regras de perspectiva. Imagine as montanhas como grandes blocos retangulares; a partir daí, determine suas posições com relação à linha do horizonte e crie pontos de fuga para construir cada bloco em separado.

No exemplo ao lado, foram utilizados três pontos de fuga numa montanha que está sendo observada de baixo para cima. Neste caso, todos os blocos seguem os mesmos pontos de fuga...

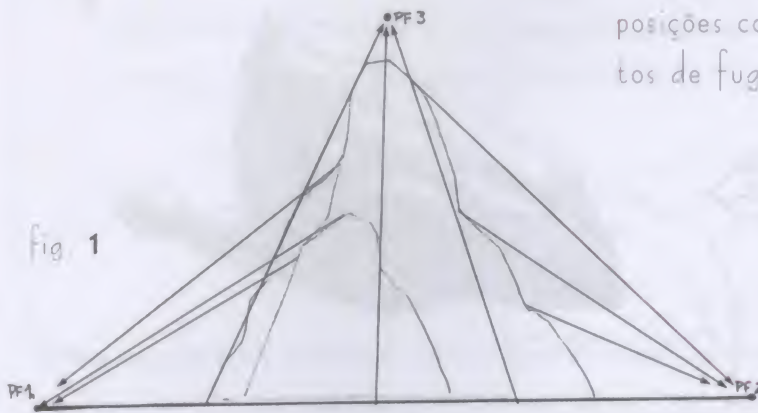



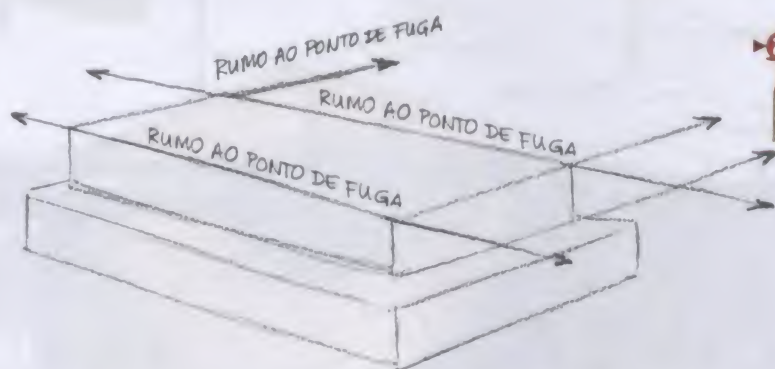
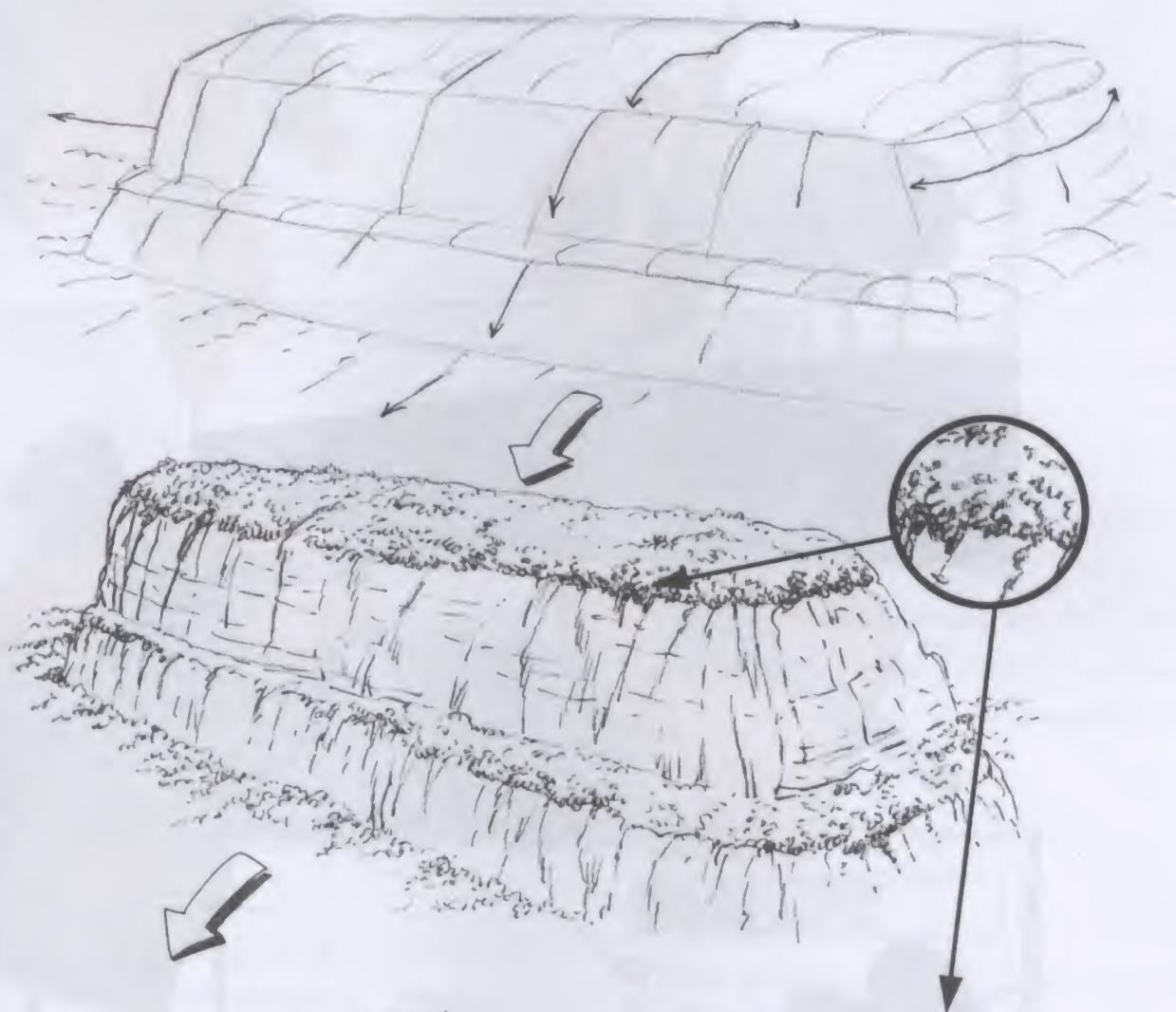
fig. 1

fig. 2

fig. 3

19 Aqui na Fig.3, temos outro exemplo de perspectiva com três pontos de fuga, que nos permite ver três faces da montanha: a superior e duas laterais. A idéia de altura vertiginosa é conseguida e serve para quando se deseja uma imagem mais vigorosa e impactante que mostre grandes áreas. Na fig.4 vemos a versão sombreada da imagem esboçada acima, com o uso de texturas adequadas.

fig. 4

20 Através do auxílio de setas, tentamos mostrar aqui como é importante definir as formas do que vamos desenhar, dentro da perspectiva para que o resultado seja o melhor possível, o mais real.

21 Alguns detalhes devem ser apenas sugeridos através de toques de sombras, fazendo assim com que se tenha automaticamente a idéia do todo que se quer representar. Veja como a vegetação aqui foi desenhada apenas através desses "toques" que sugerem a sombra das mesmas na rocha.

Sombreado

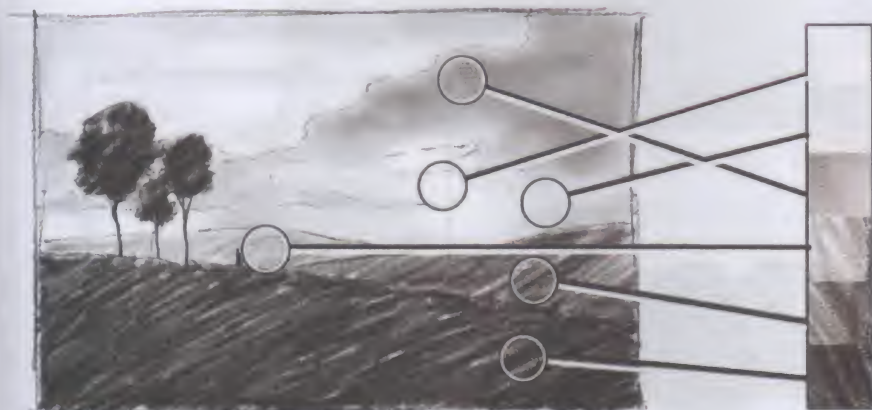
1 Para dar o acabamento a esse desenho, utilizei um lápis grafite puro 9B. Com ele, consegui tons escuros intensos no primeiro plano...

2 Com um lápis 6B, sombreei as montanhas do segundo plano, um pouco mais claras que a do primeiro, e assim por diante com relação às outras figuras, clareando cada vez mais. Isso é também uma forma de perspectiva, chamada perspectiva atmosférica.

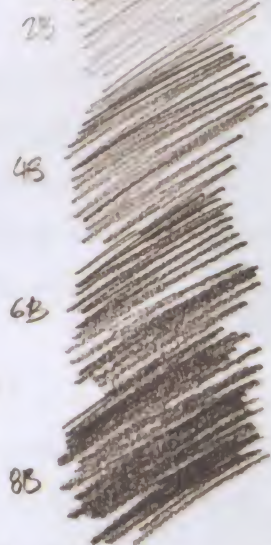
3 O céu deve ser sombreado com suavidade, e depois esfumado com o próprio dedo ou com o esfuminho para efeitos suaves e variados.

4 Nesse desenho, o céu foi sombreado, em movimentos suaves e circulares, com um lápis de grafite puro 6B de ponta grossa.

5 O lápis 9B de grafite puro foi utilizado para reforçar os detalhes finais do desenho acertando melhor a diferença de tons.

6 Não deixe de criar e utilizar a escala tonal seguindo-a cuidadosamente.

8 Nesta imagem você pode ver com mais detalhes os tons da escala aplicados no desenho da paisagem. Observe como é importante esses recursos da variação tonal.

7 Neste desenho, foi utilizado um papel de grão médio para que as texturas ficassem mais evidenciadas.

9 Na medida do possível, explore materiais de desenho. Os lápis graduados oferecem muita possibilidade. Ao lado, vemos amostras de alguns diferentes graus de dureza desses lápis e abaixo um exemplo do resultado de sua utilização juntamente com um lápis de grafite puro 6B.

Koh-I-Noor 1900

10 O desenho foi realizado intercolando-se lápis 2B no esboço geral; no traçado das folhagens, e de parte do tronco; um outro, 4B em traçados e leves sombreados e texturas no tronco da árvore e, finalmente, um lápis de grafite puro 6B — com a ponta afilada — para alguns tons mais fortes.

Abaixo, uma amostra dos tons obtidos com lápis grafite puro. Esse tipo de lápis apresenta excelentes resultados tanto para desenhos e traço, como para sombreados diversos.

Grafite puro Progresso 8911

11 Acima um sombreado com lápis grafite integral o resultado de um esfumado com o dedo.

12 Esta imagem foi toda elaborada, do esboço ao acabamento final, com lápis graduados 2B, 4B, 6B, 9B. Para sombreamentos de áreas maiores, foi utilizado um lápis de grafite integral e uma barra de grafite 6B com 10 mm de diâmetro.

13 A utilização de vários tipos de lápis facilita a realização das diferentes etapas do desenho desde o traçado inicial aos vários tipos de sombreados e texturas necessários para uma imagem harmoniosa e rica.

Memorizando

Utilize sempre as formas geométricas básicas para elaborar seus esboços. Aprenda a ver em todos os objetos, plantas e pessoas, essas formas como base para um esboço.
Acostume-se a identificar a linha imaginária do horizonte colocando um lápis diante dos olhos na posição horizontal sempre que estiver escolhendo um motivo para desenhar.
Não deixe que seus desenhos fiquem com aparência bidimensional. Estude bem perspectiva e escorço e aplique-os.
A composição é um ponto importantíssimo nos desenhos. Não descuide dela. A regra dos terços é um modo menos complicado de se conseguir dominar uma boa composição.
No acabamento de seus desenhos, utilize sempre uma escala tonal como referência.
Os tons da escala são como as cores numa paleta de pintura.
Estude bem as águas, seu movimento, sua transparência, fluidez e procure representar isso graficamente de modo convincente.
Prefira trabalhar com massas de tons do que traços quando estiver desenhando água.
Explore diversas fontes de texturas e aplique-as nos desenhos. Com a prática, conseguirá criá-las por você mesmo através de hachuras e sombreados.
Neste volume, utilizei lápis graduados Toison D'or 1900 e graduados 1500; Minas 6B, 5mm num porta minas (5340); lápis de grafite integral Progresso em várias graduações e uma barra de grafite integral 10mm; todos da marca Koh-I-Noor.